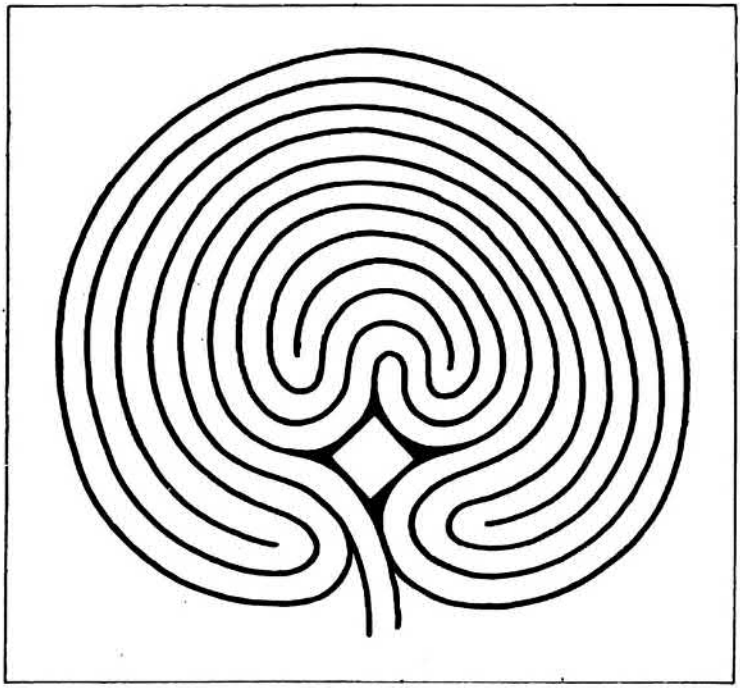
Das Sommer-Sonnenwendfest 1922 zu Merseburg

Von G. Pretzien

Der Mensch wird in seinem Leben von vielfachen Verhältnissen beherrscht, die in seinen Gewohnheiten, Sitten und Gebräuchen liegen, von denen er sich jedoch keine klare Vorstellung zu geben vermag, weil er ihren Ursprung nicht kennt. Erst in neuester Zeit ist ein junger Zweig der Wissenschaft — die Vorgeschichte — bestrebt, Licht auf diese bisher unerklärbaren Erscheinungen unseres Daseins zu werfen, die Fäden von ihnen bis in die weiteste Vergangenheit zu spinnen und die dort ursprünglich erscheinenden Vorgänge in ihren Wandlungen wieder bis zur Gegenwart zu verfolgen. Mehr und mehr ist man dabei zu der Erkenntnis gekommen, daß sich in unseren Lebensäußerungen ein gut Stück alter Vergangenheit offenbart, welches, sich von Geschlecht zu Geschlecht forterbend, selbst in unser Traumleben mit seinen wunderbaren Figuren, Verknüpfungen und Lösungen hineinspielt.

Auf Anregung des Vorsitzenden vom Verein für Heimatkunde zu Merseburg habe ich nun versucht, die Verdichtungen eines solchen Fadens, der Gegenwart und Vergangenheit verbindet, in darstellender Form zum Ausdruck zu bringen. Der Einfachheit und Kürze der Zeit wegen wurde die Pantomime gewählt. Den Ort und den Stoff zur Handlung gab eine auf dem Museumsgelände des genannten Vereins befindliche Trojaburg. Als Darsteller wirkten Merseburger Wandervögel, Mädel und Jungen, ältere Schülerinnen und Schüler; denn ich hatte dabei zugleich den Nebenzweck im Auge, die Verhältnisse der Vorzeit auch den reiferen Kindern in dieser Weise näher zu bringen. Zum Verständnis der Vorgänge wurde von mir der erläuternde Text gesprochen.

Diese Aufführung hat viel Freude bei unserer Jugend ausgelöst und guten Beifall gefunden, daß ich gern dem gelinden Druck des Vaters unserer Jugendbewegung nachgebe und im folgenden zu Papier bringe, was sich zum Sommer-Sonnenwendfeste auf dem Museumsgelände in Merseburg



Trojaburg von Steigra

abspielte. Ich tue es auch deshalb, weil diese Spiele ohne besondere technischen Mittel überall zur Ausführung kommen können, wo sich eine frohe Jugendschar zur Sommer-Sonnenwende, oder zur Frühlings- und Herbst-Tag- und Nachtgleiche zusammenfindet.

Trojaburgen sind Zeichnungen, Aushebungen des Rasens oder Steinsetzungen in Form konzentrischer Kreise, welche die Sonnenlaufbahn darstellen. Die Kreise zeigten früh die Eigenart

der Spirale, welche sich aus den vergrößernden oder verkleinernden Sonnenbögen ergab, deren Fortsetzung unter dem Horizont die genannte Figur vervollständigte. In späterer Zeit wurde die Linienführung, welche den unsichtbaren Teil der Sonnenbahn bezeichnete, unregelmäßiger, daß Zeichnungen entstanden, wie sie das nebenstehende Bild der Trojaburg von Steigra erkennen läßt. Die Figur, welche in Steigra aus dem Rasen gestochen ist, wird von Ortseingesessenen als Schwedenschanze bezeichnet. Ob die Schweden im Dreißigjährigen Kriege den Platz anlegten, um in ihm eine Erinnerung an die Heimat, welche viele solcher Trojaburgen ihr eigen nennt, zu besitzen, mag dahingestellt sein. Jedenfalls wird nach einem alten Herkommen die Figur alljährlich erneuert; sonst ist die Stätte den Kindern überlassen.

Der Name Trojaburg ist eine englische Bezeichnung. In Großbritannien findet man auf Felsen viele Darstellungen der ursprünglichsten Formen. Was der Name bedeutet, ist nicht genau festzustellen. Einige wollen aus der Wurzel tro den Begriff des Umkreisens herauslesen; andere übersetzen das Wort mit Drohburg. Trojaburgen finden wir in Norddeutschland, England, Dänemark, Schweden, Finnland, Rußland, also im Zentrum indogermanischer Völker. Aber auch Südeuropa hat in seinen Labyrinthen Vertreter dieser Schlangengänge.

Die Entstehung der Trojaburgen suchen wir in der jüngeren Steinzeit — 5000 bis 2000 v. Chr. — Sie werden in dieser Epoche dem Schamanentume gedient haben. In der nachfolgenden Bronzezeit entwickelten sie sich zu Festplätzen des Sonnenkultus und waren gleichzeitig Observatorien. Das Christentum, welches die tief im Volkstum der Germanen wurzelnden Sitten und Gebräuche nicht ausrotten konnte, deutete die Schlangengänge für seine Zwecke um, ja man legte sie sogar in Kirchen an. Aber die heidnischen Gebräuche blieben lebendig in Sagen und Märchen. In neuerer Zeit nahm der Turnvater Jahn die Irrgärten unter seine Bildungs-

mittel zur Körperpflege auf. In der Gegenwart bieten sie den Kindern beliebte Plätze für Spiele, die die Gedanken der frühereren Bestimmungen der Trojaburgen deutlich zum Ausdruck bringen, trotzdem im Volke der ehemalige Zweck dieser Gänge vergessen ist. Im nachfolgenden soll nun ihre Aufgabe in den großen Kulturepochen der Vorgeschichte und Geschichte gezeigt werden, nicht als ob sich die Vorgänge in den Trojaburgen einst so abgespielt haben müßten, wohl aber in der Ueberzeugung, daß deren Wahrscheinlichkeit gegeben wird.

I. Spiel: Die Trojaburg als Zauberburg des Schamanen.

Personen:

Ein alter Schamane.
Sein Gehilfe.
Männer und Frauen einer indogermanischen Sippe.

Zeit der Handlung:

3000 bis 2000 v. Chr.

Ort der Handlung:

Eine Trojaburg mit der Wohnung des Schamanen (Erdgrube, zeltartig überdacht von Baumzweigen, die durch Reisig verflochten und mit Lehm gedichtet sind).

Die Handlung gestaltet sich nach folgendem Text:

Um die Zauberburg des Schamanen hat sich die Sippe des Zauberers versammelt. Die Befürchtung, die Sonne, deren Tagbogen immer kleiner werden, könne ihr Erscheinen ganz einstellen, hat sie hierhergeführt. Der Schamane soll helfen, er hat es ja jedes Jahr getan. Sie haben ihm junge Haustiere, Früchte und Felle gebracht, damit er Günstiges erwirke. Es erscheint zunächst der Gehilfe. Er prüft die gebrachten Gaben und drückt unzweideutig sein Mißfallen an den kärglichen und sein Wohlgefallen an den reichen Zuwendungen aus. Im allgemeinen kann er jedoch feststellen, daß die Gaben befriedigen und meldet das seinem Herrn. Ein dumpfer Gongton kündet dessen Erscheinen an. In gemessener Haltung tritt er an den Eingang seines Zauberringes und begrüßt die Versammelten. Dann bezeichnet er

durch große Armbewegungen den Verlauf der Sonnenbahnen. Pantomimisch drückt er auch aus, daß die Sonne gänzlich verschwinden würde, wenn er sie nicht in seiner Gewalt hätte. Die Macht über das Tagesgestirn habe er erhalten, indem er ihren Lauf im Zauberring nachbildete. Wenn es ihm ferner gelingt, die Irrgänge zu durchschreiten, wird die Sonne nicht verschwinden. Nun schickt er sich zum Lauf an; aber er weiß,

Der Schamane nach der Entfachung des heiligen Feuers

unsichtbare Geister werden sich ihm auf der Bahn entgegenstellen, deshalb durchschütteln Schauer seinen Körper. Auf dem Laufe, den er nur stoßweise und mit öfterem Zurücktaumeln ausführt, läßt sich sein Kampf gegen die finsteren Mächte deutlich verfolgen. Aber endlich gelingt es ihm, schnellen Laufes die letzten Hemmnisse zu durchbrechen und den Mittelpunkt seiner Burg zu erreichen. Ermattet sinkt er am Altarstein nieder. Nach kurzer Zeit erhebt er sich wieder, verkündet mit emporgehobenen Händen seinen Sieg und gibt damit der

Gemeinde zugleich die Gewißheit von der Wiederkehr der Sonne. Zum Zeichen setzt er seinen Quirl auf dem Altar in Tätigkeit und entzündet das heilige Feuer, an welchem die Sippenältesten ihre Kienspäne entflammen und unter die Sippe verteilen. Zuversichtlich kehrt jeder damit in seine Wohnung zurück.

II. Spiel: Die Trojaburg als Stätte der Sonnenverehrung.

Personen des ersten Teiles:

Ein Priester.
Die Sonnenjungfrau.
Germanen.

Personen des zweiten Teiles:

Die Sonnenjungfrau.
Der Wintergott.
Der Frühlingsgott mit Gefolge.

Personen des dritten Teiles:

Germanische Jünglinge und Jungfrauen.

Zeit:

2000 v. bis 500 n. Chr.

Eine neue Zeit ist angebrochen. Die Völker erkannten, daß nicht der Zauber des Schamanen die Sonne zu ihrem Laufe zurückführe, sondern daß diese ohne menschliche Veranlassung in Regelmäßigkeit ihren Lauf vollende. So wurde der Sonne die Verehrung, welche sonst dem Priester gezollt wurde. Gleichzeitig bildete sich eine Personifikation der Naturgewalten aus, die die Sonne als Jungfrau erkennt, welche am Himmelszelt dahinwandelt. Ihr Verschwinden auf Tage, Wochen und Monate wird als ihre Gefangennahme durch den Wintergott erklärt, aus dessen Banden sie der Frühlingsgott befreit. Die Personen erscheinen dann weiter als Vertreter der Jahreszeiten.

Erster Teil:

Germanen haben sich zur Morgenstunde an der heiligen Stätte der Trojaburg versammelt. Sie wollen das im Zeitpunkte der Frühlings-Tag- und Nachtgleiche auftauchende

Tagesgestirn begrüßen und die Erlösung der Natur aus den Winterbanden feiern. Vor dem Altarstein steht der Sonnenpriester, den Blick nach Osten gerichtet, und erwartet den Aufgang der lebenspendenden Sonne. Mit emporgehobenen Händen und Heilrufen werden ihre ersten Strahlen begrüßt; unter Heilrufen steigt ihr Ball allmählich über den Horizont. Die Menge segnend verläßt der Priester den Platz.

Die Einschläferung der Sonnenjungfrau durch den Wintergott

Zweiter Teil:

Es erscheint der Wintergott und nimmt von seiner Burg inmitten des Schlangenganges Besitz. Er späht nach der Sonne aus, die er in seine Gewalt bringen will. Die Sonnenjungfrau ist während der Zeit in dem äußersten Gange der Trojaburg aufgetreten. Im Hüpfschritt legt sie ihren Weg zurück, sich an den Punkten der Haupthimmelsrichtungen mit ausgestreckten Armen einmal um sich selbst drehend. Immermehr nähert sich die lichtvolle Gestalt dem Aufenthalte des

Wintergottes, welcher sich zu ihrem Fange bereit macht. Als die Jungfrau in seiner Nähe an ihm vorüberschweben will, wird sie vom Wintergott erfaßt, in seine Burg gezogen und eingeschläfert. Dann begibt sich der Wintergott auf seinen Wächterposten am Eingange der Trojaburg. Der Winter hat seine Herrschaft über die Natur angetreten und sucht sie zu erhalten. Kurz nur ist seine Wirksamkeit. Schon ist der Frühlingsgott auf der Suche nach der geraubten Sonne. Mit seinem Gefolge durcheilt er das Himmelsgewölbe, bis er auf die Burg des Wintergottes stößt. Am Eingange findet er den schlafenden Wächter, der von ihm überwältigt wird. Im Triumph führt man ihn in seine Burg, wo der Frühlingsgott die Sonnenjungfrau findet. Nun wird der Wintergott gezwungen, den Bann von der schlafenden Göttin zu nehmen, die dann vom Frühlingsgott und seinem Gefolge in Tanzschritten zum Firmament geleitet wird, während der Wintergott in Banden zurückbleibt. Das Jahr ist beendet.

Dritter Teil:

Jungfrauen und Jünglinge ziehen mit weißen Stäben in die Trojaburg und füllen ihre 9 Gänge. Die zunächst senkrecht getragenen Stäbe neigen sich allmählich schräg zur Mitte, eine geschlossene Blume bildend, welche die Wintersonne darstellt. Unter dem Stabdach nimmt die Sonnengöttin einen erhöhten Standpunkt ein. Nun heben sich die Stäbe über die Senkrechte hinaus zur schrägen Lage nach außen. Gleich einer sich entfaltenden Blüte kommt das Sonnenrad zur Darstellung. Im Drehen entwickelt sich das Sonnenrad weiter, und im Tanzschritt verlassen die Jünglinge und Jungfrauen mit der Sonnengöttin den Kreis.

III. Spiel: Die Trojaburg als Stätte christlicher Spiele.

Personen: Christus.
Die personifizierte Kirche.
Ein Drache.

Zeit: 1200 n. Chr.

Das Christentum beginnt seinen Siegeszug durch die Welt. Auch an die Pforten des germanischen Heidentums pochen die Verkünder der neuen Lehre. Schwer ist es hier, Eingang zu finden. Und wenn die Sendboten glauben, festen Fuß gefaßt zu haben, entgleitet das Volk immer wieder ihrem Einfluß, wenn zu Zeiten der Tag- und Nachtgleichen und der Sonnenwenden an den alten heiligen Stätten die heid-

Darstellung der Wintersonne

nischen Priester zur Sonnenverehrung und zu den Spielen rufen. Es nutzt nichts, daß man diese Plätze als Höllen bezeichnet und das Treiben auf ihnen als Teufelsspuk verdammt; das Christentum muß sich bereitfinden, die heidnischen Handlungen zu christlichen umzudeuten und den Trojaburgen einen Platz innerhalb oder außerhalb der Kirchen zu geben. Erst so erhält die neue Religion nach und nach die Herrschaft über die Gemüter, die sich trotzdem nicht vollständig vom heidnischen Wesen loslösen können und die alte Zeit im Zauber, in

Sagen und Märchen fortleben lassen. So erzählt die Sage von Brunhild, die in ihrer Burg von einer wabernden Lohe oder neunfachen Mauer umschlossen ist, bis ihre Befreiung durch Siegurt erfolgt. Im Märchen wird die Sonnenjungfrau zur Königstochter, die, in einen tiefen Schlaf versenkt, durch eine ragende Dornenhecke von der Welt getrennt, ruht. Auch hier wird die Schlummernde von einem Königssohne befreit. Wie durch die christliche Kirche selbst heidnische Gebräuche eine Umwandlung erfahren, soll folgendes Spiel zeigen.

Eine Jungfrau, das Christentum darstellend, wandelt sorglos die Wege des Labyrinths. Arglos ist sie gegen das Böse, welches durch einen Lindwurm verkörpert wird. Beständig verfolgt dieser die Jungfrau und sucht sich ihrer zu bemächtigen. Endlich gelingt es ihm, sie in seiner Burg einzuschließen und zu bewachen. Wehklagend besteigt die Jungfrau den Altarstein und schaut nach Hilfe aus. Da kommt er selbst, der Christ, und sieht die Gefahr seiner Braut. Er findet die mit seinem heiligen Blute gerötete Lanze und nimmt den Kampf mit dem Ungeheuer auf, während die Jungfrau auf ihren Knien seinen Sieg erfleht. So gelingt es Christus (Ritter Georg), den Drachen zu töten, seine Kirche zu befreien und mit ihr im Brautgemach der ewigen Sonne die Vermählung zu feiern.*)

IV. Spiel: Der Büßer in der Trojaburg.

Personen: Ein Büßer.
Ein Priester.

Die in die Kirchen verlegten Trojaburgen führen in Frankreich mehrfach die Bezeichnung Jerusalemsgänge, und man nimmt an, daß sie als Büßergänge für Personen dienten, die nicht an einem Kreuzzuge teilnehmen konnten.

So tritt in unserem Spiel ein Büßer im Pilgerkostüm auf. Kniend durchrutscht er die Gänge, an bestimmten Stationen

*) Nach dem Speculum ecclesiae des Honorius von Autun 1115.

sein Gebet verrichtend. Begleitet wird er von einem Priester, der ihn nach Vollendung seiner Buße segnet.

Spiel: Die Trojaburg als Stätte für Körperpflege.

Personen des ersten Teiles:
Schülerinnen.

Personen des zweiten Teiles:
Turner und Turnerinnen.

Personen des dritten Teiles:
Schülerinnen.

Mit dem zur Neige gehenden Mittelalter verlieren die Trojaburgen der Kirchen ihre Bedeutung. Die Kinder bemächtigen sich der verlassenen Labyrinthe, um im Spiel fortleben zu lassen, was einst von den Erwachsenen als heilig anerkannt wurde. Noch jetzt ziehen die Kinder ihre Spiralen auf den Erdboden und spielen Himmel und Hölle darinnen. Unbewußt bieten sie damit eine Nachahmung der Vorgänge im Büßerlabyrinth.

Erster Teil:

Ein Mädchen tritt an die Hölle, den Eingang zur Trojaburg. Auf einem Fuße hüpfend, sucht es den Mittelpunkt, den Himmel, zu erreichen. Nach einer Strecke setzt es versehentlich auch den anderen Fuß auf den Boden. Jetzt muß es an dieser Stelle in den Gang zwei Querstriche mit verbindender Diagonale, die Kirche, ziehen und seinen Lauf abbrechen. Das zweite Mädchen kommt ebenfalls bis zur Kirche des ersten; es kann diese aber überspringen und weiter hüpfen, bis es auf dem einen Fuß nicht mehr weiter hüpfen kann und den andern benutzen will. Es muß ebenfalls, nachdem es seine Kirche gebaut hat, zurück. Siegerin wird das Mädchen, welches die meisten Kirchen übersprungen, bzw. den Mittelpunkt erreicht hat.

Durch das Spiel der Kinder veranlaßt, hat auch der Turnvater Jahn die Wunderburgen als Bildungsmittel für Körperpflege anerkannt. Sie wurden auf Turnplätzen ange-

legt und dienten hauptsächlich zur Förderung der Gewandtheit im Gehen, Laufen und Hüpfen. Wie sie zur Aufstellung von Pyramiden benutzt wurden und somit zur unbewußten Darstellung des Sonnenrades dienten, zeigt folgendes Bild.

Die Entfaltung des Sonnenrades

Zweiter Teil:

Turner und Turnerinnen ziehen in die Trojaburg ein und durchlaufen ihre Gänge. Dabei gruppieren sie sich je nach ihrer Zahl zu Kreisen. Der stärkste Turner steht im Mittelpunkte; kräftige Turner nehmen auch die beiden mittleren Gänge ein. Dann stufen sich nach außen Turnerinnen und Turner ab. Auf Kommando nimmt der mittlere Turner einen leichten Genossen stehend auf die Schulter. Gleichzeitig bieten die Paare des dritten Kreises den drei oder vier Turnern des zweiten Kreises den Oberschenkelstand. Diese ragen dann auch aus dem Kreise hervor. Eine weitere Abstufung der Größe nach wird dadurch gewonnen, daß der

letzte Kreis sich hinlegt, der vorhergehende kniet. Bei einbrechender Dunkelheit können Fackeln, am Tage Fahnen zur weiteren Belebung des Ganzen benutzt werden.

Die Turner haben die Trojaburg vergessen; aber die Kinder behaupten weiter ihr Anrecht darauf.

Dritter Teil:

Sie setzen Dornröschen auf den Altarstein und ziehen ihren Kreis herum. Die böse Fee tritt ein und verzaubert das Königskind. Die Arme der umkreisenden Kinder heben sich zur Dornenhecke, die vom Königssohn gesprengt wird. Dornröschen wird von ihm aus ihrem Schlafe durch einen Kuß geweckt und dann feiern beide das Hochzeitsfest.

Es ist das alte Lied von der Erlösung der Sonnenjungfrau aus den Banden des Wintergottes, der Auferstehung der Natur im Frühlinge oder der Befreiung der Kirche Christi vom Bösen, das uns im Märchenspiel der Kinder wieder entgegentritt.

Lang war der Weg, den wir gegangen. Er brachte uns zunächst die Erkenntnis, daß sich Lebensäußerungen unserer Altvordern noch jetzt in den Spielen unserer Kinder kundgeben. Aber vielmehr geschieht dies in unseren Sitten und Gebräuchen. Wenn wir das inne werden und bedenken, daß die geistigen Eigenschaften der Alten: ihre Liebe und ihr Haß, ihre Sanftmut und Roheit, ihre Entsagung und Begierde, ihre Wahrhaftigkeit und ihre Heuchelei ebenso von Generation zu Generation forterben — die alten Geschlechter also in uns weiterleben —, dann werden wir das Wort des weisen Confuzius verstehen: „Es war immer dasselbe — das Alte war wie das Neue.“ Darum ehre deine Ahnen, denn sie sind nichts anderes, als du selbst!

Karras & Koennecke. Halle a. d. S.